



Storia e storie capaci di intrecciare e attraversare saperi diversi; studi in grado di ripercorrere processi di concettualizzazione e di costruzione di categorie analitiche rilevanti. Itinerari che tentano di restituirci un senso del cambiamento culturale e della sensibilità collettiva; percorsi che attraversano forme diverse di comunicazione sociale e che elettivamente sostano sulle variegata figure dell'alterità, sugli anacronismi, sulle anomalie. Per queste vie ci incamminiamo.

studi culturali - supplement
concetti e pratiche

collana diretta da

Alberto Mario Banti, Arnold I. Davidson
Vinzia Fiorino, Carlotta Sorba

in collaborazione con



Centro Interuniversitario di Storia Culturale
Università di Bologna, Padova, Pisa, Venezia, Verona

1. *Il lungo Ottocento e le sue immagini. Politica, media, spettacolo*
a cura di Vinzia Fiorino, Gian Luca Fruci, Alessio Petrizzo, 2013, pp. 292
2. *Roger Freitas, Vita di un castrato. Atto Melani tra politica, mecenatismo e musica*
traduzione di Anna Li Vigni, 2015, pp. 380 ill.
3. *Emozioni, corpi, conflitti*
a cura di Vinzia Fiorino e Alessandra Fussi, 2016, pp. 206, ill.
4. *Narrazioni, memorie e luoghi della deistituzionalizzazione. Per un atlante culturale del superamento dei manicomi italiani*, a cura di Giovanni Vito Distefano, Marica Setaro, Davide Tabor, 2025, pp. 240.
5. *Memorie della deistituzionalizzazione in Italia. Testimonianze orali, soggettività e narrazioni pubbliche della liberazione dal manicomio dagli anni Sessanta a oggi*, a cura di Daniela Adorni, Filippo Maria Paladini, Davide Tabor, 2026, pp. 384.
6. *Sottratti all'invisibilità. L'immaginario del manicomio tra cinema, televisione e videogiochi*, a cura di Antioco Floris, Marina Guglielmi, Chiara Tognolotti, 2026, pp. 260.

Sottratti all'invisibilità

L'immaginario del manicomio
tra cinema, televisione e videogiochi

a cura di

Antioco Floris, Marina Guglielmi, Chiara Tognolotti



Edizioni ETS



www.edizioniets.com

We acknowledge financial support under the National Recovery and Resilience Plan (NRRP), Mission 4, Component 2, Investment 1.1, Call for tender No. 104 published on 2.2.2022 by the Italian Ministry of University and Research (MUR), funded by the European Union – NextGenerationEU– Project Title “Narration and care. The deinstitutionalization of asylum system in Italy: history, cultural imaginary, planning (from 1961 to today)” – CUP F53D23007380006 – Grant Assignment Decree No. 1079 adopted on 10/07/2023 by the Italian Ministry of Ministry of University and Research (MUR).



UNICA
UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI CAGLIARI



DIPARTIMENTO DI LETTERE,
LINGUE E BENI CULTURALI



UNIVERSITÀ DI PISA



Riconosciuto Dipartimento di
Eccellenza del MUR per la qua-
lità dei progetti di ricerca



UNIVERSITÀ
DI TORINO

ARCHEOLOGIA
GEOGRAFIA
STORIA
STORIA DELL'ARTE
E DEL DOCUMENTO

DIPARTIMENTO DI
**STUDI
STORICI**

2023 - 2027

DIPARTIMENTO
DI ECCELLENZA

Ministero dell'Università e della Ricerca

© Copyright 2026

Edizioni ETS

Palazzo Roncioni – Lungarno Mediceo, 16, I-56127 Pisa

info@edizioniets.com

www.edizioniets.com

Distribuzione

Messaggerie Libri SPA

Sede legale: via G. Verdi 8 – 20090 Assago (MI)

Promozione

PDE PROMOZIONE SRL

via Zago 2/2 – 40128 Bologna

ISBN 978-884677424-8

ISSN 2421-4418

Il presente PDF con ISBN 978-884677517-7 è in licenza CC BY-NC



Sommario

Introduzione. Perdere l'invisibilità. Il manicomio nei media audiovisivi e immersivi
Antioco Floris, Marina Guglielmi, Chiara Tognolotti 7

I. MANICOMIO E VISUALITÀ NEL NOVECENTO

House of Darkness. Topografie del manicomio e della follia nel cinema muto
Giulia Carluccio, Stefania Rimini 17

La gabbia e il volo. L'uso di materiali d'archivio nel raccontare una storia viva
della deistituzionalizzazione
Franco Basaglia 25

Il cinema amatoriale e l'ospedale psichiatrico di Gorizia: il caso Osbat
Diego Cavallotti 37

Antipsichiatria, neoavanguardie e pratiche di libertà: Alberto Grifi
e Patrizia Vicinelli tra anni Sessanta e Settanta
Giulia Simi 49

Educare alla riforma. Servizio radiotelevisivo pubblico e deistituzionalizzazione
(1961-1978)
Vanessa Roghi 61

In Two Minds. Tony Garnett, David Mercer e Ken Loach sulla schizofrenia
Gianluigi Rossini 77

“Le borghesi vanno in crociera, le contadine in manicomio”: riflessioni intersezionali
tra cinema e letteratura a partire da *L'ospite* di Liliana Cavani
Beatrice Seligardi 89

Il manicomio come antologia dell'umano. Da Tobino a Bolognini
Alessandra Tonella 103

«The comfort in being sad»: *Frances* di Graeme Clifford e l'eziologia del fallimento
Fiorenzo Iuliano 113

Genere e deistituzionalizzazione. Manicomi e liberazione a Torino tra documentari e documentazione audiovisiva <i>Daniela Adorni, Davide Tabor</i>	125
II. IMMAGINARI MANICOMIALI DEGLI ANNI ZERO	
Detenzione e cura: la rappresentazione di Broadmoor dalla stampa illustrata ai documentari televisivi <i>Claudia Cao</i>	149
Il copione di Ida. Follia e reclusione in <i>Vincere</i> di Marco Bellocchio <i>Chiara Tognolotti</i>	161
Davvero sottratte all'invisibilità? Per una lettura della <i>Pazza gioia</i> di Paolo Virzì <i>Stefania Lucamante, Stefano Angioni</i>	171
Alda Merini e il racconto del manicomio in televisione: dalle interviste all'adattamento filmico mediato dal romanzo biografico <i>Mara Sabia</i>	185
Lo sguardo che ascolta. Immagini e racconti della deistituzionalizzazione nei documentari di Erika Rossi <i>Myriam Mereu</i>	197
Il Museo Laboratorio della Mente al Santa Maria della Pietà: un'esperienza immersiva <i>Pompeo Martelli, Leonardo Sangiorgi</i>	211
I Labirinti della Follia: videogioco e salute mentale tra panico mediatico e filosofia ludica <i>Ivan Girina</i>	219
Immaginario videoludico e disturbi mentali. Il videogioco e il controllo delle emozioni/pulsioni <i>Emiliano Ilardi, Andrea Piano</i>	235
Indice dei nomi	247
Le autrici e gli autori	255

Immaginario videoludico e disturbi mentali. Il videogioco e il controllo delle emozioni/pulsioni¹

Emiliano Ilardi, Andrea Piano

La schizofrenia della modernità

Norbert Elias nel suo classico e monumentale studio *Il processo di civilizzazione*² ci racconta come uno degli elementi fondamentali del passaggio a quell'era che definiamo come "modernità" sia l'insorgere della necessità di controllare ossessivamente le proprie emozioni e i propri impulsi. Questo bisogno di autocontrollo, secondo Elias, nascerebbe a partire dal XVI secolo dalla necessità della classe nobiliare di evitare la violenza nei conflitti – una volta che le nascenti monarchie assolute l'avevano "disarmata" e le avevano tolto il diritto alla guerra – e nello stesso tempo di distinguersi dalle altre classi. All'anarchia medievale, in cui nobili e cavalieri si massacravano a vicenda in microconflitti territoriali, si sostituisce la società di corte con le sue regole di condotta e le buone maniere, e soprattutto con il suo imperativo di reprimere emotività e istinti. Questa tensione all'autocontrollo, a partire dal XVIII secolo, passerà poi alla nascente classe borghese sia come forma di imitazione degli aristocratici, sia soprattutto perché diventa un elemento psichico fondamentale per avere successo negli affari e nella vita pubblica. Nella modernità capitalista in cui, come affermavano Marx e Engels «tutto ciò che è solido si scioglie nell'aria», non esistono certezze, né posizioni sociali consolidate e date una volta per tutte: il valore e l'identità sociali vanno costruiti innanzitutto attraverso l'accumulazione di denaro, elemento, per sua natura, virtuale e volatile. Solo un rigido autocontrollo sulla propria interiorità e una grande capacità di focalizzazione ai risultati attraverso una ferrea gestione del tempo possono permettere al borghese di prosperare nella nuova società delle infinite opportunità ma anche dell'eterna incertezza. E, come afferma sempre Elias, quanto più i sistemi sociali si fanno interdipendenti al loro interno, tanto più l'educazione all'autocontrollo deve essere estesa a tutti i livelli della società. Sta qui una delle funzioni fondamentali che assumeranno a partire dal XIX sec. la famiglia e la scuola: educare gli individui fin da bambini a tenere sotto controllo, se non a

¹ Questo saggio è il frutto dello scambio e della condivisione di idee da parte degli autori. Nello specifico Emiliano Ilardi ha scritto i primi due paragrafi (pp. 235-238) mentre Andrea Piano ha scritto i successivi (pp. 238-244).

² N. Elias, *Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen*, Verlag Haus zum Falken, Basel 1939 (trad. it. G. Panzieri, *Il processo di civilizzazione*, Il Mulino, Bologna 1982).

reprimere, tutti gli impulsi e le emozioni primari allo scopo di diventare bravi cittadini e obbedienti lavoratori salariati.

L'accelerazione della vita nervosa descritta da Simmel e Benjamin, tipica soprattutto delle società metropolitane e capitaliste, rende l'ossessione per l'autocontrollo un'attività sempre più pervasiva, una pervasività che dura fino ai giorni nostri. Il capitalismo ci richiede, da una parte, una ferrea gestione dei nostri impulsi ed emozioni in quanto finalizzati alla produzione e, allo stesso tempo, li stimola continuamente per spingere l'individuo al consumo e acquisto di merci. Una schizofrenia descritta magistralmente da Emile Zola in *Al Paradiso delle Signore* (1883) in cui donne normalmente oneste ed educate si trasformano in cleptomani che hanno perso la loro capacità di controllare i propri impulsi nel momento in cui si ritrovano immerse nel "paradiso" di merci illuminate del centro commerciale. Una schizofrenia che, con l'avvento dell'era elettrica e soprattutto dell'era digitale, diventerà ancora più grave poiché, con la preminenza di un paradigma produttivo informazionale che smaterializza le merci, produzione e consumo iniziano a confondersi tra di loro (*prosumer*) e le tonalità emotive dell'individuo a diventare strumenti di lavoro e consumo allo stesso tempo.

Immaginario e gestione delle emozioni

Se è vero che la gestione del proprio apparato emozionale diventa uno dei principali problemi della modernità, allora è ovvio che l'immaginario si concentrerà soprattutto nel tentare di risolverlo, almeno dal punto di vista simbolico. All'inizio lo farà attraverso il romanzo che si configura nel XIX secolo come una sorta di palestra di allenamento all'autocontrollo³ in quanto, come afferma Campbell, trasformare emozioni e fantasie in qualcosa contemporaneamente di godibile e produttivo ha bisogno di un lungo lavoro di apprendistato.

Un'emozione può essere descritta come un evento che è di solito "al di fuori" del controllo dell'individuo [...] Prima che un'emozione possa essere goduta quindi deve essere assoggettata al controllo della volontà, deve essere possibile regolarne l'intensità ed evitare che sia associata a un comportamento palesemente involontario [...] Il segreto dell'edonismo moderno sta proprio nell'abilità di decidere la natura e la forza dei propri sentimenti. È importante sottolineare come la capacità di controllare le emozioni consenta di coltivarle deliberatamente soprattutto in assenza di stimoli spontanei [...] A questo riguardo l'istruzione e l'individualismo sembrano lo sviluppo chiave perché garantiscono al singolo una forma e un grado di manipolazione simbolica che in precedenza erano ristretti ai gruppi.⁴

È evidente che gli strumenti disciplinari messi in campo dallo Stato attraverso la sco-

³ G. Ragone, *Per la mediologia della letteratura. Dieci saggi*, Aracne, Roma 2019.

⁴ C. Campbell, *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*, Basil Blackwell, Oxford 1987 (trad. it. M. Merella, *Letica romantica e lo spirito del consumismo moderno*, Edizioni Lavoro, Roma 1992, pp. 109-111).

larizzazione di massa (che voleva creare obbedienti lavoratori-produttori da destinare all'esercito, all'amministrazione pubblica o alla fabbrica) non sono sufficienti se è vero che la paura di perdere il controllo sul proprio corpo e sulla propria mente caratterizza buona parte della letteratura europea dell'800 e dei primi decenni del '900: qui vengono già descritti i principali disturbi mentali che poi psichiatria e neurologia tenteranno di catalogare nei decenni successivi. Per fare alcuni esempi: narcisismo patologico e manie di grandezza ne *Il denaro* di Zola; cleptomania in *Al Paradiso delle Signore*, e schizofrenia o addirittura psicopatia ne *La bestia umana*, entrambi di Zola, ne *Luomo senza qualità* di Musil e ne *Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor Hyde* di Stevenson; ritiro sociale in *Controcorrente* di Huysmans e *La montagna incantata* di Mann; Sindrome di Peter Pan e Bovarismo in *L'educazione sentimentale* e *Madame Bovary* di Flaubert; disturbi ossessivi compulsivi ed epilessia in Dostoevskij (si pensi ad esempio a *Memorie dal Sottosuolo*, a *I demoni* o a *L'idiota*).

Il romanzo, attraverso un medium analitico-sintetico come la scrittura, oggettiva e mostra ai lettori i loro disagi e conflitti interiori (spesso latenti e inconsci) e insegna loro a gestirli. L'avvento dei media elettrici (radio, cinema, televisione) surriscalda ulteriormente il sensorio e l'apparato emotivo dell'individuo. Il periodo che va dal 1915 alla fine degli anni '80 è caratterizzato in Occidente dall'esplosione della violenza bellica, delle rivoluzioni, delle rivolte giovanili, della criminalità urbana; è il periodo in cui il serial killer/psicopatico (ossia la massima espressione dell'incapacità di controllare i propri impulsi) diventa una delle figure simboliche più popolari; è il periodo in cui si diffondono definitivamente le discipline dello studio della mente (psicologia, psicoanalisi, psichiatria) e gli spazi di reclusione per coloro considerati incapaci di controllarsi (manicomi e ospedali psichiatrici) frutto di una necessità via via più stringente di dare un nome ai sempre più diffusi disturbi mentali e di recuperare un'armonia interiore perduta. La progressiva maggiore centralità che assumono tali discipline mostra anche il parziale fallimento dei tradizionali istituti dell'educazione all'autocontrollo (famiglia, scuola, lavoro); e anche dell'immaginario in quanto la scrittura, in piena era elettrica, sembra non essere più in grado di svolgere quella funzione analitica e poi sintetica volta a limitare il surriscaldamento emotivo prodotto dai media elettrici e a trovare una mediazione tra i frammenti sparsi della propria interiorità.

Questo è dimostrato anche dalla preminenza che, a partire dagli anni '60 del '900, assume la psichiatria rispetto alle altre discipline della mente in quanto presume di poter classificare ogni aspetto della psiche e, se serve, curarla. In quel decennio, lo psichiatra americano Robert Spitzer lavora ad un immane progetto di classificazione delle patologie mentali che poi, nel 1980, sarebbe sfociato nella pubblicazione del DSM-III, il *Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali* che da quel momento diventerà la "bibbia" della psichiatria americana. Il progetto di ingegnerizzazione della mente che vuole realizzare Spitzer comporta la messa a punto di una lunga serie di *checklist*, da sottoporre ai cittadini attraverso una massiva somministrazione di questionari, capaci di individuare chiaramente i tratti distintivi di ogni tipo di disturbo mentale. Stando a questi nuovi protocolli emerge che più del 50% degli americani in quel periodo soffre

di almeno un disturbo mentale. Il DSM III ha un successo enorme. Insieme alla sua edizione riveduta e corretta vende più di un milione di copie, e gli acquisti fatti da comuni cittadini superano di gran lunga quelli eseguiti dagli addetti ai lavori tanto che a un certo punto, in circolazione ci sono più copie del DSM che psichiatri. Il DSM III diventa un manuale di 494 pagine mentre quelli precedenti (DSM I e DSM II) non superavano le 140. E in esso sono diagnosticati 265 disturbi mentali mentre nel DSM I solamente 106. Niente di meglio, dunque, per una società che si sentiva sull'orlo di una crisi di nervi, che un manuale che promette di identificare qualsiasi forma di disagio o devianza. Non più la psicoanalisi, un procedimento da intellettuali, troppo olistico, che vuole ricostruire un processo mentale storico, non promette miglioramenti immediati, né cure definitive ma solo una triste convivenza con traumi e nevrosi. Meglio la psichiatria che definisce chiaramente l'eziologia dei disturbi mentali (uno squilibrio chimico nel cervello), sa classificarli (DSM) e promette una cura efficace (senza il fastidio di dover ricordare i traumi dell'infanzia) almeno per eliminare i sintomi più immediati: è cominciata l'era degli psicofarmaci⁵. A partire dal 1980 il consumo di psicofarmaci (soprattutto di antidepressivi e antipsicotici) in America è aumentato esponenzialmente fino ad arrivare al boom degli anni '90 e 2000. Nel frattempo, l'ultima edizione del DSM, la quinta, ha superato le 1000 pagine. Psichiatria e psicofarmaci danno la sensazione di poter finalmente controllare a piacimento la propria interiorità: catalogare il disturbo, isolarlo, e una pillolina magica per eliminarlo.

Sembra quasi un gioco: monitorare ferreamente i propri livelli di emotività e, se a un certo punto ci si accorge che la barra è diventata rossa, andare alla ricerca di "energie positive" per riequilibrarla.

La psiche come campo di battaglia

Le più recenti indagini statistiche sulla salute mentale in Italia ci offrono una serie di dati preoccupanti:

1. Nel triennio 2021-2023 le diagnosi di disturbi mentali sono aumentate del 28% con un vero e proprio boom di ansia e depressione⁶;
2. Dal 2017 al 2023, si è verificato un aumento costante del 2% l'anno dei consumi di psicofarmaci con circa 8 milioni di consumatori⁷. Solo di antidepressivi si

⁵ F. Tarzia, E. Ilardi, *Spazi (s)confinati. Puritanesimo e frontiera nell'immaginario americano*, Manifestolibri, Roma 2015.

⁶ N. Ronchetti, "In 3 anni aumento del 28% di disturbi mentali". Ma vanno in fumo le intese per alzare i fondi, «il Fatto Quotidiano», 18/2/2024, <https://www.ilfattoquotidiano.it/2024/02/18/aumento-disturbi-mentali-ma-vanno-in-fumo-le-intese-per-alzare-i-fondi/7449455/>, ultimo accesso 30/10/2025.

⁷ *Psicofarmaci, Tobia a Porta a Porta*: "Dal 2017 a oggi, aumento costante del 2% l'anno dei consumi", 24/3/2023, <https://www.federfarma.it/Edicola/Filodiretto/VediNotizia.aspx?id=24725>, ultimo accesso 30/10/2025; *Psicofarmaci: in Italia secondo Eurispes il consumo è costante (1 adulto su 5)*, 24/5/2024, <https://www.aboutpharma.com/business-e-mercato/psicofarmaci-in-italia-secondo-eurispes-il-consumo-e-costante-1-adulto-su-5/>, ultimo accesso 30/10/2025.

- spendono oltre 400 milioni di euro all'anno⁸;
3. Nel 2024, oltre 16 milioni di italiani lamentano disturbi psicologici di media e grave entità, con un incremento del 6% rispetto al 2022 soprattutto nella fascia giovanile⁹;
 4. La principale fonte di disagio sembra essere il lavoro e questo dato è interessante per il discorso che stiamo portando avanti in questo articolo¹⁰.

Evidentemente il nuovo cambio di paradigma mediale-produttivo da elettrico-industriale a digitale-informazionale ha comportato la necessità di una nuova riconfigurazione del sensorio e dell'apparato emotivo delle persone con conseguenti nuovi squilibri e disagi. La sempre più pervasiva digitalizzazione delle attività umane ha esteso la produzione ad ogni aspetto della vita, comprimendo e accelerando i tempi e mescolando produzione e consumo, tempo libero e tempo di lavoro¹¹. I processi di apprendimento vengono finalizzati alla produzione fin dalla scuola e non terminano mai; allo stesso tempo tutte le tonalità emotive, anche quelle precedentemente relegate al tempo libero, diventano strumenti di produzione soprattutto in ambito comunicativo¹². La competizione tra gli individui aumenta e, di rimbalzo, la necessità di acquisire competenze, conoscenze, di far parte di reti e community. Il sistema sta assumendo i contorni di uno spazio-tempo sempre più "gamificato" in cui le sfide si moltiplicano mano a mano che si avvanza e quindi anche la necessità del giocatore di rinforzare continuamente il proprio personaggio con armi e badge, capacità e reputazione (CFU, Corsi di formazione, stage, partecipazione a eventi, implementazione di skills trasversali, autoformazione). Un personaggio che si va facendo sempre più pubblico: così come la psichiatria catalogava la mente, oggi è necessario continuamente monitorare i livelli performativi del proprio personaggio pubblico che, con l'avvento dei *social*, ha visto ridurre drasticamente la propria dimensione privata.

In questo gioco al massacro è chiaro che molti non reggono: ansia, stress, depressione, sindromi bipolari, deficit di attenzione, sindromi paranoiche, *burnout*, fatica cronica, ritiro sociale sono tutti disturbi mentali sempre più diffusi negli ultimi anni; allo stesso modo si sono popolarizzati recentemente, soprattutto tra i giovani e grazie anche al moltiplicarsi sui *social* di *mental coach* e di psicologi *influencer*, quei termini scientifici che descrivono ormoni e neurotrasmettitori: serotonina, adrenalina/epinefrina, melatonina, endorfina,

⁸ *Farmaci. Si spendono oltre 400 mln l'anno per gli antidepressivi. Nel Centro Italia record dei consumi, Toscana in testa*, 19/11/2024, https://www.quotidianosanita.it/scienza-e-farmaci/articolo.php?articolo_id=125742, ultimo accesso 30/10/2025.

⁹ S. Bettoni, S. Carrara, M. Gori, G. Onida, *Salute mentale in Italia: una crisi invisibile*, 10/2/2025, <https://www.stateofmind.it/2025/02/salute-mentale-italia/>, ultimo accesso 30/10/2025.

¹⁰ *In Italia 16 milioni con disagio mentale, in cima i giovani*, https://www.ansa.it/canale_saluteebenessere/notizie/sanita/2024/10/07/in-italia-16-milioni-con-disagio-mentale-in-cima-i-giovani_9914c851-a379-4bb7-85fe-810964418aad.html, ultimo accesso 30/10/2025.

¹¹ P. Virno, *Grammatica della moltitudine. Per una analisi delle forme di vita contemporanea*, DeriveApprodi, Roma 2001.

¹² V. Cuzzocrea, E., Ilardi, A. Lovari, *Giovani e immaginari. Rappresentazioni e pratiche*, Meltemi, Milano 2022.

cortisolo. Visto che il sistema economico-sociale non sembra, per il momento modificabile, è la mente che diviene il campo di battaglia in cui l'individuo "gioca" la sua partita nella vita, cercando di manovrare emozioni, impulsi, ormoni, neurotrasmettitori e pasticche.

E l'immaginario?

Che la salute mentale sia diventata un'ossessione all'alba del terzo millennio è dimostrato dalla proliferazione di *teen drama*, soprattutto negli ultimi dieci anni. L'adolescenza in quanto periodo della vita in cui bisogna imparare a gestire le proprie emozioni e i propri impulsi diventa simbolica di tutte le altre età dell'esistenza nel momento in cui il sistema neocapitalista ci vuole, sempre e allo stesso tempo, adolescenti (consumatori e continuamente adattabili alle novità) e adulti (produttori rispettosi delle regole). Come fa notare Mario Garzia¹³ a partire dagli anni 2000 si assiste anche a un forte aumento della figura dello psicoterapeuta all'interno delle narrazioni seriali, soprattutto serie tv ma anche nel cinema: segno che nemmeno la psichiatria e i farmaci riescono più a risolvere i disagi psichici della contemporaneità.

Se è vero, come si diceva in precedenza, che il neocapitalismo informazionale riesce a trovare una sua legittimazione simbolica attraverso un uso sempre più pervasivo di strumenti di gamification, è quanto meno sorprendente il fatto che proprio il videogame, forse il più importante medium per l'intrattenimento degli ultimi 30 anni, sia stato così poco studiato (soprattutto in ambito sociologico) nella sua capacità di rappresentare o gestire i disagi mentali e gli squilibri psichici.

Giocare con le emozioni

Quasi per trovare conferme alla rigida dicotomia huizinghiana tra gioco e lavoro, tra serio e faceto, la diffusione del *videogame* ha coinciso con alcuni fattori interessanti: un lungo periodo di pace mondiale (soprattutto occidentale) che ha deresponsabilizzato l'individuo¹⁴ con la leva obbligatoria abolita da molti Paesi, l'innalzarsi dell'età pensionabile e la difficoltà di trovare lavoro fino spesso ai 30 anni, hanno spostato l'asticella dell'età adulta un po' più in là¹⁵. Contemporaneamente, il paradigma tecnologico-informazionale ha ridotto la nostra capacità di attenzione e spostato l'interesse su forme mediali elettrico-digitali, dall'ingresso della TV nelle case fino all'utilizzo massivo di molteplici strumenti di estensione del nostro corpo e delle nostre capacità¹⁶, passando

¹³ Tesi di dottorato in Epistemologia, Filosofia, Scienze Umane in corso di redazione presso l'Università di Cagliari intitolata *L'emersione della rappresentazione della psicoterapia nell'immaginario della serialità televisiva americana. Un'interpretazione simbolica*.

¹⁴ Interessante notare come il periodo più nero dell'industria del videogioco coincida con il riaffacciarsi dello spauracchio di una Guerra Mondiale.

¹⁵ A. Ceccherelli, *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Liguori, Napoli 2007.

¹⁶ M. McLuhan, *Understanding Media. The Extensions of Man*, McGraw Hill, New York 1964 (trad. it. E. Capriolo, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2008).

per le prime *console* domestiche di videogiochi e i *Personal Computer*. In questo contesto di immaturità costante e di estensione tecnologica ha proliferato il videogioco, vero connubio e punto di incontro di queste due tendenze parallele e che le ha in un certo senso anticipate, manifestate, globalizzate in una mediasfera quanto mai condivisa trasversalmente a tutte le latitudini.

Nella democratizzazione mediale operata dal videogioco è quasi inevitabile che esso si ponga come nuovo strumento, in sostituzione del romanzo (che viene inglobato, masticato e rimescolato dalle regole di ingaggio del videogioco), che tenta di mediare tra problemi psichici e salute mentale, spesso venendo additato come la soluzione a tutti i mali¹⁷. Dopotutto, il videogioco è il medium che ha consentito di operare per la prima volta un controllo effettivo sull'andamento delle vicende narrative: non a caso la periferica di *input* da *joystick* è diventata negli anni *joypad* e ormai prende comunemente il nome di *controller*. Il gioco digitale offre una possibilità di fuga dalla realtà in un mondo a nostra scelta, scelta che si è ampliata esponenzialmente negli ultimi venti anni con un mercato tanto saturo da fagocitare se stesso¹⁸, mondi in cui non solo possiamo rifugiarsi ma su cui possiamo operare un controllo spesso totale: si pensi ai gestionali come *SimCity* (Maxis, 1989-2024), *Cities: Skylines* (Colossal Order, 2015), *Civilization* (Firaxis Games, 1991-2025) spesso chiamati anche "god games". Il giocatore diventa un dio, un protagonista, un attore attivo nelle dinamiche del gioco che – senza avere sempre le velleità di proporre una narrazione – offre la garanzia di avere un controllo su tutto ciò che accade.

Spesso questa caratteristica viene sfruttata per proporre un campo di allenamento sicuro in cui sperimentare. La sperimentazione e la speculazione, dopotutto, sono alla base del videogioco e dell'immaginario¹⁹, in ogni ambito: dall'esercizio fisico all'addestramento militare, passando per l'ambientalismo e l'attivismo politico. Il videogioco si pone quindi sia come strumento di controllo e di escapismo, sia come palestra di allenamento a un mondo capitalistico attuale che già si appoggia pervasivamente su strutture di gestione e governo estremamente ludificate: ore e ore di gioco preparano, attraverso il completamento di *quest* e *task* secondarie, al lavoro di impostazione postfordista, tanto che molti dei videogiochi più popolari dell'ultimo decennio sono stati gli *open world* carichi di elementi secondari da ripetere quasi in eterno come *Horizon Zero Dawn* (Guerilla Games, 2016), *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019), *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018) oppure giochi di vera e propria simulazione lavorativa come *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016), la serie *Farming Simulator* (GIANTS Software, 2008-2025) o *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo EPD, 2020). In questo senso,

¹⁷ B.J. Abraham, *Digital Games After Climate Change*, Palgrave Macmillan, Cham 2022; J. McGonigal, *Reality Is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Penguin, New York 2012.

¹⁸ C. Viejobueno, *The 2025 Video Game Bubble: What can the Industry learn from Hollywood?*, 18/3/2025 <https://www.linkedin.com/pulse/2025-video-game-bubble-what-can-industry-learn-from-carlos-77qlf>, ultimo accesso 30/10/2025.

¹⁹ P. Frelik, *Power Games. Towards the Rhetoric of Energy in Speculative Video Games*, «Er(r)Go. Theory–Literature–Culture», (2022), n. 44, pp. 74-94.

è interessante sottolineare l'analogia tra la definizione di gioco codificato, inteso come sistema di regole²⁰, e la combinazione tra incremento di burocratizzazione della società e convergenza verso il paradigma tecnologico-informazionale che rende le nostre vite sempre più quantificate e soggette alle dinamiche computerizzate di *app* e periferiche. Ciò ha portato ad analizzare la società come un sistema ludificato o persino ludico²¹, con la diffusione di strumenti come la *gamification*²² che oggi vengono utilizzati in moltissimi ambiti dal *marketing* al governo politico (ad esempio in Cina). La *gamification*, d'altronde, risponde perfettamente alle esigenze opposte di stimolo e controllo di emozioni e impulsi del capitalismo informazionale.

L'estrema necessità dell'individuo contemporaneo di tenere sotto controllo i propri impulsi ed emozioni si riflette in una costante crescita negli ultimi anni della misurabilità della salute mentale anche all'interno degli stessi videogiochi, fino alla nascita di veri e propri sistemi di meccaniche di gioco. Parliamo dalla barra della sanità mentale in titoli come *Don't Starve* (Klei Entertainment, 2013) fino ad arrivare alla stessa lucidità, utilizzata come elemento di gioco in *Bloodborne* (FromSoftware, 2015). In realtà, il videogioco, soprattutto a partire dagli anni '90, ha sempre previsto la messa in campo sia di capacità razionali che di tonalità emotive-istintuali, se escludiamo i generi basati esclusivamente sulla destrezza oculo-manuale che eccitano quasi esclusivamente le seconde. Il successo di titoli come *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), nonché dell'omonima serie TV, evidenzia come le componenti emotivo-istintuali e la sfera psicologica siano diventate un elemento ricercato dai giocatori all'interno delle opere, prediletto rispetto ad altre componenti di gioco. In questa sua dicotomia tra stimoli emotivi e la necessità di inserire il giocatore in un contesto controllato (e controllabile), il videogioco si pone come una potente ri-mediazione tra psicologia e psichiatria, tanto che il suo utilizzo nei percorsi riabilitativi è noto (e frutto di numerose controversie tra gli approcci tradizionalisti e gli eccessivi entusiasmi dei progressisti). Nel videogioco è possibile controllare le emozioni violente, come in *Undertale* (Fox, 2015), o perdere tempo per evitare il conflitto come in *Dishonored* (Arkane Studios, 2012), sperimentando così modalità di interazione uomo-macchina che possono trovare applicazione anche nei rapporti sociali. Il focus sulla psiche, si è detto, non è una novità recente per il medium: da sempre il videogioco ha rappresentato al suo interno elementi della sfera dell'immaginario legata alla psicologia, tra abbandoni, lutti, conflitti o traumi. Solo di recente però questo ha raggiunto una maturità tale da permettere a giochi come *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) di essere apprezzati e ben recepiti dal pubblico, anche grazie alla già menzionata diffusione di disturbi psichici in tutte le fasce della popolazione.

²⁰ K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Boston 2004.

²¹ J. Raessens, *The Ludification of Culture*, in M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino, N. Schrape (a cura di), *Rethinking Gamification*, Meson Press, Lünenburg 2014, pp. 91-114.

²² I. Bogost, *Gamification is Bullshit*, «The Atlantic», 9 agosto 2011, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2011/08/gamification-is-bullshit/243338/>, ultimo accesso 30/10/2025; S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke, *From Game Design Elements to Gamefulness. Defining Gamification*, in *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. Envisioning Future Media Environments*, «MindTrek», XI (2011), pp. 9-15.

Il rapporto tra psicologia e videogiochi si estende ben al di là del semplice consumo di massa: sia la branca dei *game studies* in accademia, multisfaccettata e multidisciplinare per sua stessa natura, che i metodi produttivi della filiera prendono fortemente in considerazione le teorie psicologiche, fino alle neuroscienze per approcciare il videogioco. Lo studio del medium si compone così di tanti elementi derivanti dalla psicologia, con alcuni dei più eminenti teorici del *gaming* che provengono proprio da questa disciplina. Tuttavia, le contaminazioni più interessanti si hanno sul lato della filiera produttiva, con tecniche talvolta poco etiche che fanno leva su bisogni e ricompense, studiate appositamente per mantenere il giocatore più possibile attaccato allo schermo (ignorando la concorrenza) e facendolo spendere²³. Questo ha sicuramente messo il videogioco in cattiva luce, sia nell'opinione pubblica, che tende a demonizzarlo alla prima occasione²⁴, che nel rapporto con altri media. Dopotutto, completare un videogioco richiede moltissime ore e impegno: spesso un singolo titolo può durare come 7 o 8 stagioni di una serie TV da 10 episodi di un'ora l'uno, ponendo il medium videoludico in diretta competizione con tutti gli altri media per la conquista del tempo degli individui, vera e propria moneta di scambio dei nostri tempi²⁵.

Uno dei segreti del successo del videogioco nasce proprio dall'approccio, studiato a tavolino nel processo creativo, che spesso lo vede assimilato al concetto di arte ma che in realtà – almeno nella maggior parte dei casi, in tutti quei titoli che raggiungono il mercato – è soltanto un prodotto derivato da ricerche sulla UX (*User Experience*) per garantire la maggior vendibilità possibile. Un approccio che ripaga, perché il successo del videogioco si deve anche al fatto che si ha la sensazione di controllo, di progressione, di miglioramento costante, una sensazione che anche la psicoterapia ti regala piano piano. Si pensi al successo dei vari *Dark Souls* (FromSoftware, 2011) e la conseguente ascesa del genere *soulslike*: la sensazione di avere controllo sulle possibilità di successo, derivanti solo dalla quantità di allenamento e di miglioramento personale, è una delle chiavi di questo genere videoludico così diffuso e apprezzato.

In conclusione, è possibile affermare che il videogioco sia un efficace strumento di controllo di impulsi ed emozioni e, quindi, anche di cura di eventuali disturbi mentali? La risposta è sì se non si piega alle logiche della *gamification* che stanno ristrutturando i nostri sistemi economici, formativi, e perfino politico-istituzionali. Si tratterebbe di investire su trame e *gameplay* che non si limitino a implementare una mera *User Experience* basata su una soddisfazione di basso livello istintivo-emozionale (coazione a ripetere, massima performatività del personaggio, competizione estrema, fidelizzazione, fuga dalla realtà, etc.) ma che sviluppi strategie di autoconsapevolezza emozionale e di

²³ Un esempio in tal senso è rappresentato dalle meccaniche dei *lootbox*, mutate direttamente dal gioco d'azzardo e dalle *slot machines*.

²⁴ Sono numerosi gli esempi di politici che, all'indomani di eventi drammatici o di cronaca nera, creano una correlazione forzata con la violenza nei videogame <https://www.youtube.com/watch?v=PHboVKpGiaU>; <https://www.youtube.com/watch?v=55iosglVhn8>, ultimo accesso 30/10/2025.

²⁵ J. Baudrillard, *La Société de consommation. Ses mythes, ses structures*, Gallimard, Paris 1970 (trad. it. G. Gozzi, P. Stefani, *La società dei consumi. I suoi miti e le sue strutture*, Il Mulino, Bologna 2010).

responsabilizzazione delle proprie azioni nel gioco. Dopotutto, esistono modelli virtuosi come i già menzionati *Undertale*, *Dishonored* o altri: occorre, forse, dare maggiore fiducia a questi approcci e studiarli da molteplici prospettive, per comprendere meglio come il videogioco contribuisca a plasmare virtuosamente i nostri modelli cognitivi e comportamentali.

Bibliografia

- Abraham, B.J., *Digital Games After Climate Change*, Palgrave Macmillan, Cham 2022.
- Baudrillard, J., *La Société de consommation. Ses mythes, ses structures*, Gallimard, Paris 1970 (trad. it. G. Gozzi, P. Stefani, *La società dei consumi. I suoi miti e le sue strutture*, Il Mulino, Bologna 2010).
- Campbell, C., *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*, Basil Blackwell, Oxford 1987 (trad. it. M. Merella, *L'etica romantica e lo spirito del consumismo moderno*, Edizioni Lavoro, Roma 1992).
- Ceccherelli, A., *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Liguori, Napoli 2007.
- Cuzzocrea, V., Ilardi, E., Lovari, A., *Giovani e immaginari. Rappresentazioni e pratiche*, Meltemi, Milano 2022.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L., *From Game Design Elements to Gamefulness. Defining Gamification*, in *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. Envisioning Future Media Environments*, «MindTrek», XI (2011), pp. 9-15.
- Elias, N., *Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen*, Verlag Haus zum Falken, Basel 1939 (trad. it. G. Panzieri, *Il processo di civilizzazione*, il Mulino, Bologna 1982).
- Frelik, P., *Power Games. Towards the Rhetoric of Energy in Speculative Video Games*, «Er(r)Go. Theory–Literature–Culture», (2022), n. 44, pp. 74-94.
- Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P., Schrape, N. (a cura di), *Rethinking Gamification*, Meson Press, Lüneburg 2014.
- McGonigal, J., *Reality Is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Penguin, New York 2012.
- McLuhan, M., *Understanding Media. The Extensions of Man*, McGraw Hill, New York 1964 (trad. it. E. Capriolo, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2008).
- Raessens, J., *The Ludification of Culture*, in M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino, N. Schrape (a cura di), *Rethinking Gamification*, Meson Press, Lüneburg 2014, pp. 91-114.
- Ragone, G., *Per la mediologia della letteratura. Dieci saggi*, Aracne, Roma 2019.
- Salen, K., Zimmerman, E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Boston 2004.
- Tarzia, F., Ilardi, E., *Spazi (s)confinati. Puritanesimo e frontiera nell'immaginario americano*, Manifestolibri, Roma 2015.
- Virno, P., *Grammatica della moltitudine. Per una analisi delle forme di vita contemporanea*, DeriveApprodi, Roma 2001.

Sitografia

- Psicofarmaci, Tobia a Porta a Porta: "Dal 2017 a oggi, aumento costante del 2% l'anno dei consumi"*, 24/3/2023, <https://www.federfarma.it/Edicola/Filodiretto/VediNotizia.aspx?id=24725>, ultimo accesso 30/10/2025.
- Psicofarmaci: in Italia secondo Eurispes il consumo è costante (1 adulto su 5)*, 24/5/2024, <https://www.aboutpharma.com/business-e-mercato/psicofarmaci-in-italia-secondo-eurispes-il-consumo-e-costante-1-adulto-su-5/>, ultimo accesso 30/10/2025.
- In Italia 16 milioni con disagio mentale, in cima i giovani*, https://www.ansa.it/canale_salutee-benessere/notizie/sanita/2024/10/07/in-italia-16-milioni-con-disagio-mentale-in-cima-i-giovani_9914c851-a379-4bb7-85fe-810964418aad.html, ultimo accesso 30/10/2025.
- Farmaci. Si spendono oltre 400 mln l'anno per gli antidepressivi. Nel Centro Italia record dei consumi, Toscana in testa*, 19/11/2024, https://www.quotidianosanita.it/scienza-e-farmaci/articolo.php?articolo_id=125742, ultimo accesso 30/10/2025.
- Bettoni, S., Carrara, S., Gori, M., Onida, G., *Salute mentale in Italia: una crisi invisibile*, 10/2/2025, <https://www.stateofmind.it/2025/02/salute-mentale-italia/>, ultimo accesso 30/10/2025.
- Bogost, I., *Gamification is Bullshit*, «The Atlantic», 9 agosto 2011, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2011/08/gamification-is-bullshit/243338/>, ultimo accesso 30/10/2025.
- Ronchetti, N., *"In 3 anni aumento del 28% di disturbi mentali". Ma vanno in fumo le intese per alzare i fondi*, «il Fatto Quotidiano», 18/2/2024, <https://www.ilfattoquotidiano.it/2024/02/18/aumento-disturbi-mentali-ma-vanno-in-fumo-le-intese-per-alzare-i-fondi/7449455/>, ultimo accesso 30/10/2025.
- Viejobueno, C., *The 2025 Video Game Bubble: What can the Industry learn from Hollywood?*, 18/3/2025 <https://www.linkedin.com/pulse/2025-video-game-bubble-what-can-industry-learn-from-carlos-77qlf>, ultimo accesso 30/10/2025.

Ludografia

- Arkane Studios, *Dishonored*, Bethesda Softworks, 2012.
- Colossal Order, *Cities: Skylines*, Paradox Interactive, 2015.
- ConcernedApe, *Stardew Valley*, Chucklefish, 2016.
- Fox, T., *Undertale*, Toby Fox, 2015.
- FromSoftware, *Dark Souls*, Bandai Namco Entertainment, 2011.
- FromSoftware, *Bloodborne*, Sony Computer Entertainment, 2015.
- Guerrilla Games, *Horizon Zero Dawn*, Sony Interactive Entertainment, 2016.
- Klei Entertainment, *Don't Starve*, Klei Entertainment, 2013.
- Kojima Productions, *Death Stranding*, Sony Interactive Entertainment, 505 Games, 2019.
- Maxis, *SimCity*, Maxis, 1989.
- Naughty Dog, *The Last of Us*, Sony Computer Entertainment, 2013.
- Ninja Theory, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, 2017.
- Nintendo EPD, *Animal Crossing: New Horizons*, Nintendo, 2020.
- Rockstar Games, *Red Dead Redemption II*, Rockstar, 2018.